

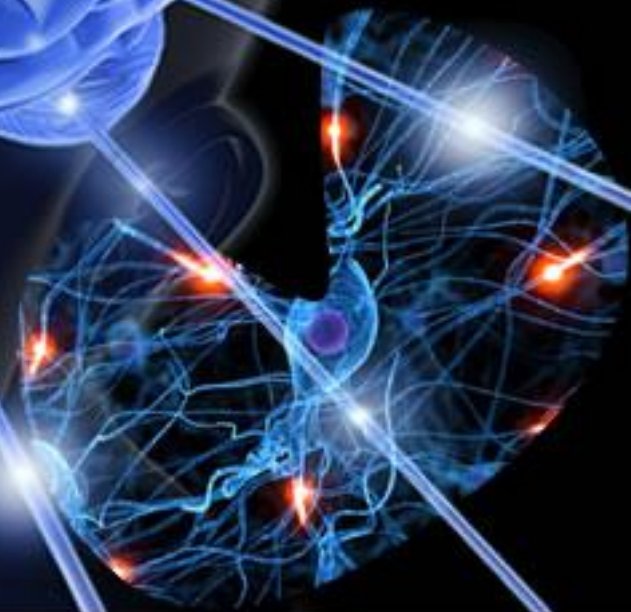
B-learning Magazine

Por: Ortiz José



CONTENIDO

A propósito de Issac Asimov.
Hacia la Educación Virtual
Interactuar Es Aprender.
El docente y su aplicación del b-learning
De docentes felices a tutores eunucos
Educación presencial con apoyo de aulas virtuales.



Volumen 1

Número 1

Internet, abril'2011

Comité Editorial

Editor en jefe



José Gumaro Ortiz Valdez

Dirección General de Educación Tecnológica Industrial, México

Editora asociada



Isabel Quintero

Universidad Nacional Abierta de Venezuela, Venezuela

Miembros y colaboradores



Edison Suárez
Guzmán



Margarita del Mar
Toro Gómez



Zulema Argelia
Nweihed Gómez



Edgar Riera
Pérez

Editorial

Actualmente el ambiente educativo está dando una transformación con la participación de la educación virtual en los ambientes pedagógicos, se está abriendo una ventana al docente que actualmente puede combinar la educación presencial con la educación virtual; dando como resultado una educación b-learning en la cual algunos docentes están dando el paso a encontrar nuevas formas de motivar a sus estudiantes. De acuerdo con el proceso instruccional presencial y virtual, se nota que la educación virtual hace más exigente el proceso, tanto para los estudiantes como para los docentes, los estudiantes tienen una guía un mapa claro a donde van a llegar, como está programado el curso, el desarrollo y la evaluación exige más producción y trabajo para el cumplimiento de tareas, evaluaciones y el profesor trabaja mucho más puesto que debe tener toda desde el inicio la planeación completa del curso, y estar pendiente de los temas de discusión, asesorías, calificaciones, talleres, chats. etc., aunado a la preparación básica que debe tener en tecnologías de la información y la comunicación.

El editor

A propósito de Isaac Asimov... ¿e-learning o e-teaching? ¿b-teaching y b-learning?

Por Isabel Quintero



Resumen

A partir de la visión de Isaac Asimov sobre el impacto de las computadoras y las conexiones en la educación, la enseñanza, la escuela y la Pedagogía, se elabora una reconceptualización del e-teaching y el b-teaching y se les diferencia de los conceptos del e-learning y el b-learning. Los cambios conceptuales están asociados a la redefinición de las prácticas de maestros y profesores que abordan soluciones tecno-pedagógicas y adquieren, en referencias más recientes, la denominación de colonos digitales. La visión de Asimov, casi premonitoria, promueve una educación para toda la vida y al alcance de todos, en la que se valora el conocimiento en red y se replantea el papel de la escuela.

Palabras clave: educación, E-teaching, B-teaching, E-learning, B-learning, Pedagogía, Colonos Digitales.

Este artículo, al estilo doxa, está fundamentado en algunas ideas expuestas por Isaac Asimov,¹ hombre de visiones anticipadas a su tiempo, científico y escritor prolífico de ciencia ficción, entre muchas áreas de conocimiento. Sus reflexiones son previsiones de la influencia de las computadoras y las conexiones en los cambios educativos, las formas de aprender y su extensión a lo largo de la vida, pero en sus ideas subyacen orientaciones para los pedagogos del siglo XXI y se intuyen definiciones no acabadas, que bien vale la pena explorar, haciendo el planteamiento en contracorriente.

Las respuestas de Asimov acerca de las preguntas de Moyers (1988) atienden al concepto de e-learning como lo conocemos en la actualidad, sin dejar de dibujar un concepto poco atendido como

el e-teaching², que resulta casi siempre un fantasma supeditado al primero. Aún más, es posible aventurarse a una afirmación discutible: el planteamiento de Asimov realiza un movimiento pendular que atiende al conocido b-learning o al desconocido b-teaching, como formas mixtas, de realidad medianamente explicada o por explicar.

Cuando se entiende la enseñanza como un concepto tradicional, desde lo que “el maestro dice” será muy difícil comprender el concepto, así como las formas que adquiere en la actualidad el e-teaching y las implicaciones que este tiene al hundir sus raíces en la misma riqueza de la generación del conocimiento socialmente compartido en la red, pero cabe preguntarse ¿cuál de los modelos debe ser réplica de cuál?, ¿el aula de clases, como la conocemos con buenos profesores, debe ser réplica de la red? o ¿la red es ya la réplica del aula de clases que soñó y practicó Stenhouse³? Conviene dejar esta reflexión al vuelo

¹ Vera, V. (2010). Isaac Asimov previendo el impacto de Internet. Se sugiere revisar el video con el texto de la entrevista. Traducción de la entrevista disponible en: <http://lacuevadellobo.blogspot.com/2010/08/asimov-entrevistado-por-bill-moyers.html>

² López O., A.

³ Stenhouse, L. (1987).

para intentar una respuesta después de comentar o proponer otras preguntas.



Imagine, sin convicciones ni certezas, cuando Asimov asoma la disponibilidad de grandes bibliotecas, por referir una forma expresiva del conocimiento, al alcance de todos y en casa, definiendo que cada uno puede tener un maestro si dispone de una computadora y conexión, o más específicamente un maestro para cada uno. Allí está perfilando el concepto de e-teaching como enseñanza distribuida, accesible para todos.



Vuelva a imaginar que esa enseñanza con múltiples maestros nos permite crear mancomunadamente proyectos, contraponer ideas y abordar contenidos escolares que generan preguntas, respuestas hipotéticas y permiten elaborar conceptos divergentes y consensuados. Siga imaginando y encontrará que no sólo es posible aprender, puesto que no sólo existe el e-learning (altamente individualista y específico), también es posible enseñar, porque existe el e-teaching (altamente social, plural y universal). El e-teaching se apoderó de la red. Cuando nace la Internet los contenidos comienzan a ser compartidos y cada edición es una entrega de conocimiento (e-teaching). Es el aprendizaje de algunos o de alguien, pero una vez que se entrega, una vez que se comparte, se modifica, se convierte en el contenido de la enseñanza para alguien.

Cuando se lleva al aula real y se comparte cara a cara en la pequeña comunidad real se convierte en b-teaching. ¿Es esto unidireccional? ¿Está apegado al docente el conocimiento convertido así en contenido escolar? ¿Por qué habría de estarlo? Sólo en la cabeza de quienes comprenden la enseñanza como un concepto tradicional y a la escuela como una institución obsoleta, sin sentido, que está muerta, es aburrida y de la que hay que salir, esto puede ser aceptable.



Enseñar, hacer e-teaching es un acto de amor. Es una entrega desinteresada, que no tiene edad y que se equilibra perfecto con el aprender, el e-learning, la pasión por saber, por indagar. Las dos son prácticas del conocimiento y este no sería posible sin una de ellas. Por esto se sugiere cambiar algunas frases célebres que niegan la acción de enseñar. El concepto que aquí se propone entiende la enseñanza como interacción, como forma de compartir conocimiento, de interpretar las aulas y la escuela como comunidades para el conocimiento.

La red es una escuela excelente, con multitud de maestros y la escuela real, como la conocemos, tiene que darse la oportunidad de ser el lugar para contrastar lo que allí se comparte. Sin ese equilibrio representado por el b-learning y el b-teaching, se corren los riesgos del *todo vale*. La red es rica en conocimiento, pero también es rica en contenidos sin valor. Esto no es negativo. Es la oportunidad de formar espíritus críticos, tolerantes y desarrollar habilidades para buscar, organizar, sistematizar, presentar y compartir información para conocer. Quizá por eso Asimov expresa "...no hablo de abolir la escuela... Irán a la escuela por cosas que tienen que saber" (Vera, 2010).

Para finalizar, ya se trate de e-learning y de e-teaching, cuando es totalmente a distancia o de b-learning y b-teaching, si se trata de procesos educativos mixtos, en el planteamiento de Asimov, se expresa muy bien la importancia de las computadoras y la conexión en red como herramientas que potencian la educación para toda la vida. Propuso en su momento que la educación no era sólo para los jóvenes y la

educación no termina, sino cuando concluye la vida.

... las personas piensan que la educación es algo que tiene un final. Y cuando terminan, esa es una suerte de rito. De pasaje a la madurez. Ya terminé. Ya no soy niño. Y por ende, todo lo que te recuerde la escuela, como leer libros, tener ideas, hacer preguntas, es cosa de niños. Ahora eres un adulto. Ya no haces ese tipo de cosas.

En la actualidad los colonos digitales ⁴ son un buen ejemplo de la anticipación a nuestro tiempo realizada por Asimov. Cuando un adulto que está inmerso en procesos educativos, ya como profesor, maestro, tutor, requiere saber algo, aproximarse al conocimiento, buscar una referencia o un concepto recurrirá a esa gran “biblioteca” que suele tener en su casa, que es su propia escuela, hecha a la medida de su interés para la indagación: los contenidos de la red. Encontrará muchos maestros que muestran contenidos y organizará su aprendizaje. Si está en un proceso b-teaching / b-learning, lo compartirá en el aula. Si está en un proceso e-learning / b-learning lo compartirá en el aula virtual.



Viene aquí la respuesta a las preguntas del inicio: el aula de clases como la conocemos, con buenos profesores, forma parte de la red y está conectada a ella y la red debe permanecer abierta y libre para enseñar y aprender, siempre que estemos hablando de procesos educativos. Esa es la nueva realidad que los maestros y profesores, como colonos digitales comienzan a leer, interpretar e investigar.

⁴ Piscitelli, A. (2009)

Referencias

Blog La cueva del lobo. Ciencia ficción, ciencia, juegos y comentarios personales. Disponible en: <http://lacuevadellobo.blogspot.com/>

López O., A. E-teaching on line. Disponible en: <http://www.e-teachingonline.com.ar/>

Piscitelli, A. (2009) Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación. Colección Aula XXI. Santillana: Buenos Aires.

Stenhouse, L. (1987). Investigación y desarrollo del curriculum. Segunda Edición. Madrid: Ediciones Morata, S. A.

Vera, V. (2010). Isaac Asimov previendo el impacto de Internet. 1988 Interview with Isaac Asimov by Bill Moyers - about learning, computers. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=oIUo51qXuPQ>



Resumen

El artículo se refiere a las influencias que manifiestan el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en su empleo en los Entornos virtuales de aprendizaje y en la educación virtual en general. Se plantea la sincronía que debe existir entre el uso de las nuevas tecnologías y los enfoques pedagógicos imprescindibles en todo hecho educativo.

Palabras clave: Educación virtual, Gerencia, EVAS.

La Educación, en su sentido amplio, lleva siempre implícito un desarrollo de carácter perfectivo; una actividad dinámica y constante por parte de cada participante la cual está orientada hacia el desarrollo de una competencia, capacidad o al logro de un valor. En este sentido, la educación consiste en un proceso y un resultado a la vez, que cada individuo lleva a cabo consigo mismo, en su propio proceso de convertirse en persona. Es bajo este significado que es pertinente referirse a la **Educación virtual**.

De igual manera, para que la educación tenga un accionar de forma efectiva, es fundamentalmente necesaria la intervención de un agente exterior que, de forma planificada, inicie, motive y guíe a cada educando en la tarea formativa. Es decir, se trata esta vez de que el conocimiento de la educación que posee dicho agente externo ayude a explicar, interpretar y a decidir cada intervención pedagógica. Asimismo, implica siempre una intencionalidad que marca las acciones que se llevan a cabo, contando con esa intervención de agentes externos que colaboran en el logro de los fines marcados.

Desde este enfoque, el concepto de **Educación virtual** cobra sentido, al poder situar a los agentes externos más o menos cercanos al educando en el espacio y en el tiempo.

La red de redes, **Internet**, ha venido a confirmar y a reforzar todas las ventajas que los estudiosos de la **Educación a distancia**, género de la educación virtual, asignaban como principios, a esta modalidad educativa. Tales principios se pudieran resumir en los siguientes: apertura, flexibilidad, democratización, socialización, interactividad, actividad, individualización y motivación.

Ahora bien, los principios de la educación a distancia señalados con anterioridad, mantienen tanto su validez y su legitimidad para fundamentar

los procesos de enseñanza y aprendizaje soportados en Internet a través de los Entornos virtuales de aprendizajes (EVAs). Las tecnologías digitales por sí mismas no cambian ni se entiende que introduzcan nuevos principios pedagógicos en el ámbito de la oferta educativa que propicia la educación virtual. Lo que sí favorecen es un cambio en el enfoque del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea en entornos presenciales o virtuales.

En consecuencia, la calidad de la educación virtual no reside en el uso de nuevas tecnologías, sino que ésta será consecuencia de la formación, intención y decisión del educador, del pedagogo más que del experto informático o especialista en redes. Internet, las tecnologías avanzadas, pueden favorecer aprendizajes de mayor calidad pero nunca garantizarlos.

Para concluir, citamos los objetivos en los que deberá centrarse la Educación virtual, según Diez Hochleitner (1994):

- aprender a aprender y a desarrollar una curiosidad y deseo permanente de aprender; para enriquecer la vida en todos sus aspectos;
- aprender a anticipar y resolver problemas nuevos, ideando soluciones alternativas;
- aprender a localizar información pertinente y a transformarla en conocimiento;
- aprender a relacionar las enseñanzas con la realidad;
- aprender a pensar de forma interdisciplinaria e integradora, para poder percibir todas las dimensiones de los problemas y/o situaciones.

Referencias.

Diez Hochleitner R. (1994). Aprender para el futuro. Desafíos y oportunidades. Madrid: Fundación Santillana.

Garcia Aretio, Lorenzo (2001) La educación a distancia. De la Teoría a la práctica. Barcelona: Ariel



Garcia Aretio, Lorenzo (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona: Ariel.

Interactuar es aprender.

Autor: Margarita Toro. (mt4289@gmail.com)

Palabras Claves: e-learning, interacción, aprendizaje



La cultura influenciada por la tecnología ha invadido el hecho educativo abriendo una oportunidad donde las barreras del espacio y del tiempo las negaban; con ella las comunicaciones, lejos de cortarse, se utilizan de formas inimaginables interactuando continuamente, es así como se habla de las “relaciones mediadas tecnológicamente”.

Con todo ello el estudiar en línea representa una experiencia novedosa donde cada estudiante con los procesos mentales y de pensamiento que realiza se ubica en el eje alrededor del cual gira el aprendizaje, por lo cual el estudiante es responsable de su aprendizaje; el docente por su parte diseña las experiencias de tal manera que su

participación está dedicada a seguir el recorrido del estudiante, a estimularlo, a guiarlo cuando sea necesario.

Es así como la palabra clave en el e-learning es la interacción colocada al servicio del aprendizaje. Interacción con la información que se debe revisar como soporte teórico básico para el desarrollo de las estrategias, con los compañeros para comentar, analizar un problema, ayudarse..., con el docente para recibir sus orientaciones.

En e-learning interactuar es aprender, aprender de todos, aprender todos y aprender a aprender.



El docente y su aplicación del B-learning

Por: Edison Suárez Guzmán

Resumen

Es importante que el Docente inmigrante, la gran mayoría en nuestro país, mantenga el interés y motivación en el conocimiento tecnológico, para continuar aprendiendo de acuerdo a la evolución de la tecnología tanto en programas (software) como en equipo (hardware). De esta forma los alumnos serán los futuros Docentes nativos de la educación B-learning.

Palabras clave: Docentweb – B-learning – Semipresencial

Las tecnologías en Latinoamérica ya son una realidad, como también el cambio radical de la educación en el Ecuador, en tales circunstancias personal Administrativo, Operativo, Docente, Alumnos y la Sociedad en general, deberán comprometerse en el aprendizaje de las nuevas herramientas de la web, a fin de obtener una comunicación real y directa, para crear un nuevo estilo de vida en un mundo mejor, sea este en el hogar, trabajo, instituciones educativas u organizaciones privadas o estatales.

En los últimos veinte años, la evolución tecnológica de Latinoamérica se ha incrementado en el campo de la Educación, considerando que los más beneficiados han sido las entidades privadas. De la misma forma, los gobiernos de turno en el caso de la República del Ecuador, se han visto en la necesidad de integrar la educación tecnológica para satisfacer el aprendizaje individual y social, a través de instituciones de calidad, de forma que los usuarios puedan obtener habilidades y destrezas a educativas, etc.

El Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador en su "Plan Decenal de Educación del Ecuador, periodo 2006 al 2015", proyectó que al año 2008 existían 220 escuelas del milenio, situación que motiva a los Docentes para su actualización en los conocimientos básicos de la informática. En el gráfico N° 1 se observan los datos de proyección de planteles, profesores y alumnos.

Fuente:

http://planipolis.iiep.unesco.org/upload/Ecuador/Ecuador_Hacia_Plan_Decenal.pdf



fin de formar individuos creativos, solidarios y comprometidos con el cambio social.

Si desde el punto de vista el analfabetismo informático, como uno de los problemas que afronta nuestra sociedad, es necesario conocer y aprender el manejo de las nuevas tecnologías que nos rodean, como equipos y programas respectivamente, para establecer una comunicación, al servicio del desarrollo cotidiano en el hogar, trabajo, organizaciones, instituciones

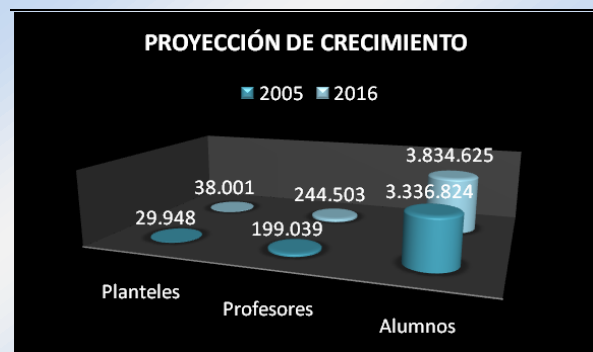


Gráfico N° 1: Proyección del crecimiento de planteles, profesores y alumnos en la República de Ecuador

En la actualidad la gran telaraña de información que presenta el internet, es fabulosa. Por tal motivo en el Ecuador, las instituciones educativas están migrando a los programas de libre acceso o software libre, lo cual representa bajar los costos

presupuestarios en la educación, como es el caso de Open Source Office (<http://es.openoffice.org/>), herramienta fundamental utilizada en el aprendizaje de los alumnos: un procesador de palabras (Word), hoja electrónica (Excel), presentación de diapositivas (Power point), entre otras. Pero lo más importante son los centros educativos en línea como es el caso de FATLA, Fundación para la Formación Tecnológica de Latinoamérica (<http://www.fatla.org/>) y las herramientas de la **Web 2.0** y 3.0 que se encuentran disponibles en los diferentes servidores del mundo.

La nueva malla curricular del personal Docente en Latinoamérica está presente en la Web, El B-learning (formación combinada) que es un proceso de educación semipresencial, el mismo que consiste en clase presencial y actividades en aula virtual (e-learning).

Partiendo de este principio, el personal Docente tiene herramientas como la Videoconferencia, que su propósito principal es la comunicación simultánea en una forma bidireccional, donde se involucra video y audio, permitiendo establecer reuniones con grupos de personas en cualquier punto de nuestro planeta, a fin de intercambiar información, imágenes, transmitir archivos de un computador a otro. Por ejemplo tenemos VGO Conference (<http://www.gvoconference.com/>) en donde se puede obtener una prueba gratuita por 7 días. De igual forma existen plataformas como Moodle (<http://moodle.org/>) para la creación de Aulas Virtuales, que se pueden transformar en proyectos de atención muy competitivos como es el caso de Educlic (<http://www.educlic.net/>), El Docente deberá crear un usuario y su clave respectiva para acceder a las herramientas básicas necesarias que permitan la creación de actividades y recursos para el desarrollo del aprendizaje como se presenta en el siguiente cuadro.

Hotmail	Correo electrónico	www.hotmail.com
Picasa	Fotografías	https://picasaweb.google.com/home
Youtube	Videos	http://www.youtube.com/
Scribd	Documentos	http://es.scribd.com/
Slide	Presentaciones	http://www.slide.com/
Voki	Avatares	http://www.voki.com/
SecondLife	Mundo virtual 3D	http://secondlife.com/
Moodle	Sistema de gestión de Cursos	http://moodle.org/
Educlic	Servicios E-learning	http://www.educlic.net/face/index.php

Referencias:

Wikipedia Enciclopedia gratis de libre acceso.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador

<http://www.educacion.gov.ec/>

Blog sobre el Analfabetismo informático,

<http://lugospectiva.blogspot.com/2005/10/analfabetismo-informatico.html>



De docentes felices a tutores eunucos

Autora: Zulema Argelia Nweihed Gómez
email: zule.nweihed@gmail.com

Resumen

Inicia el artículo con un breve recorrido desde la aparición de las TIC's y su influencia en la evolución de la figura del docente como un ser cargado de emociones, pensamientos, funciones y roles. Refiere además, las distintas acepciones que se han dado a los docentes, pasando por tutores virtuales, facilitadores, moderadores, hasta motivadores y dinamizadores del aprendizaje. En el transcurso de la lectura, se asoman algunas consideraciones en cuanto a las principales categorías funcionales que se sugieren a los tutores. Así mismo, se critica el efecto de masificación de la educación virtual que están imponiendo las instituciones educativas a nivel mundial, en detrimento de la creatividad del tutor y menguando cada vez más, la libertad de cátedra que ampara a los docentes sea cual fuere la modalidad educativa. Se sugiere una mayor integración del tutor tanto al proceso de diseño y creación de los cursos y mayor acción de edición durante la etapa de ejecución de los mismos.

Palabras claves: docente, tutor virtual, facilitador, moderador, motivador.

Desde la revolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su influencia indirecta y directa en la educación, muchas han sido las transformaciones a las que han sido sometidos los docentes.

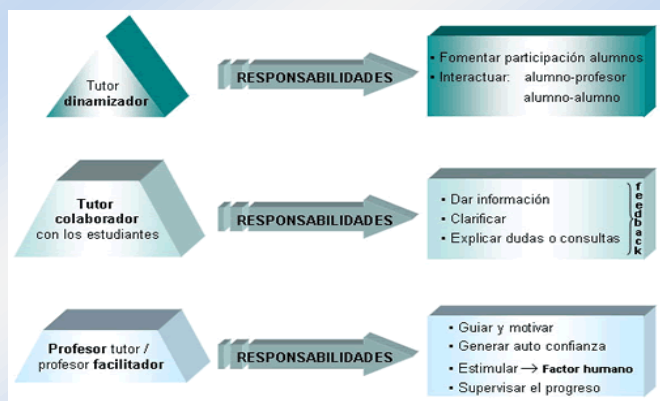
Los mismos han tenido que lidiar con la incorporación paulatina de las TIC's en sus ambientes de enseñanza y de aprendizajes; bien por políticas de Estado, bien por proyección institucional educativa o por iniciativa propia.

El caso es, que el rol del docente en espacios virtuales se ubica en plano de horizontalidad, en contraposición a la verticalidad que se aplicaba en los escenarios tradicionales.

El rol del docente, ahora referido como "Tutor Virtual" sufrió una metamorfosis inducida por las nuevas exigencias más, que por propia cuenta.

A principios del año 2000 afloraron elementos exógenos al docente, que derivaron del uso de las TIC's y moldearon otros comportamientos, actitudes, habilidades, funciones y nuevas competencias.

A mediados del 2004 se promovieron roles en función de Profesor-Facilitador, Tutor-Colaborador y Tutor-Dinamizador; cada uno con funciones guía, motivación, aclarar dudas o atender consultas y fomentar la participación; entre otras. Según congresos de esa época, se observa como se fueron diversificando las funciones de los docentes, la gráfica que sigue y disponible en la red sobre Congreso "ONLINE" del Ayuntamiento de Barcelona-España en noviembre 2004 facilita la comprensión del tema:



Gráfica 1: Roles, responsabilidades y funciones de los docentes On line. Congreso ONLINE del Ayuntamiento de Barcelona (nov-2004).

Para el año 2006 a la par del auge de la WEB 2.0 que impuso la moda del blog y la wiki, el docente ya reconocido como "Profesor tutor/ profesor facilitador, comienza a denominarse "moderador" y se le asignan varias categorías funcionales que pueden explicarse brevemente.

Para G. Collison y otros (documento en línea), los principales son:

- Guía desde el lado
- Instructor o líder del proyecto
- Instructor o líder del proyecto

Las categorías responden a situaciones reales que fueron problematizando la función del tutor; considerando entre ellas, el exceso de esfuerzo y multiplicación de trabajo en contra de si mismo. De allí, el modelo que posesiona al profesor en el centro del grupo, le ocasiona un exceso de responsabilidad y genera doble

esfuerzo. Esfuerzo que se diluye en la atención casi personalizada a los participantes, en detrimento del trabajo colectivo y cooperativo; como ejemplo vale imaginar las múltiples respuestas que generarían los numerosos correos, que debería responder, tal como lo



muestra la gráfica siguiente:

Gráfico: 2. Modelo errado del rol del tutor.

- **Guía desde el lado**

En respuesta al modelo anteriormente descrito, se dio forma a la categoría conocida como “guía desde el lado”. Aparece como una opción válida y aliada del modelo constructivista y colaborativo; bajo este rol, el tutor intercambia con el grupo y expone sus ideas como otro participante, con el propósito de coadyuvar en la creación de una comunidad virtual. Además de aprender a conciliar su rol, con los liderazgos que surgen desde los anillos y extremos del escenario virtual. La imagen siguiente así lo refleja:

Gráfico: 3. Modelo de moderación “Guía desde el lado”



desde el lado”

- **Instructor o líder del proyecto**

Como segunda categoría funcional se estableció la del “Instructor o líder del proyecto, se supone que el tutor no pierde su condición central en el proceso de enseñanza (subrayado nuestro); aunque suene repetitivo en cuanto a que la tecnología no pretende sustituir a los docentes.

Sin embargo, se concibe la figura del facilitador, sin que necesariamente sea experto en los contenidos del curso, que se trate; ello, exige la confluencia de varios elementos entre los que cabe un excelente diseño curricular que subsistirá independientemente de su creador, conservando niveles de excelencia.

- **Instructor o líder del proyecto**

La tercera categoría funcional por mencionar se refiere a “El facilitador como líder del proceso de grupo” cuyo principal propósito es construir una verdadera comunidad de aprendizaje, enfocando las discusiones y propiciando los constructos del aprendizaje colaborativo.

Aún persiste la resistencia

Siguiendo el proceso de transformación del docente, para 2009 en el *1er Encuentro sobre Formación de Profesionales a Distancia* celebrado los días 29 y 30 de enero en la ciudad de Maracaibo-Venezuela; se presentó la ponencia “Competencias del facilitador en entornos virtuales de aprendizajes” a cargo de Escontrela, Ana y Escontrela, Ramón, en la que se determinó cierta resistencia del tutor a abandonar los viejos esquemas presenciales y sentenciaron que se estaba usando la tecnología para reproducir copias de los contextos presenciales.

Ahora bien, ¿porqué se mantiene la tendencia de reproducir en línea, los elementos tradicionales de ambientes presenciales? Actualmente, los grandes centros educativos, se han especializado en la creación de cursos virtuales hechos a la medida de la institución; los cuales, se replican bajo la configuración de la plataforma moodle - por ejemplo- en grupos separados o grupos visibles, que castran -en criterio de la autora- la creatividad del tutor; subsumiendo la posición del docente en un contexto casi imperceptible en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De esa manera, no se integra el tutor al equipo diseñador del curso y luego, como si fuera poco, se les niega el rol o función de edición; salvo para abrir algún foro y habilitar algún chat en la etapa de ejecución del curso. De allí, es muy poco el sello personal del mismo; salvo el logrado, con base en la humanización de la comunidad de aprendizaje motivada por el liderazgo natural del facilitador.

La globalización

Otro elemento que influye en esa visión del nuevo docente, gira en torno el concepto de globalización siendo actualmente, la Unión Europea el espacio que impulsa el proceso de transformaciones hacia un aprendizaje significativo, a propósito de la estandarización educativa de la Unión.

Uniformidad de contenidos e imagen

Se relaciona también el problema con uno de los cinco errores más frecuentes, a los que hace

referencia el Ing. Pedro Camacho diseñador de la metodología PACIE.

Para Camacho, la “*Uniformidad de contenidos e imagen*” es un error que surge en el proceso de la integración de aulas virtuales en la educación presencial. Esta situación profundiza el enfoque de un tutor eunuco, que puede afectar su integración decidida al nuevo hecho educativo virtual.

Las instituciones que siguen esos patrones, podrán “masificar” la educación a distancia, pero en vez de ganar, estarían perdiendo un valor muypreciado más allá de la libertad de cátedra propia del docente; estarían perdiendo la motivación del motivador -valga la aparente redundancia de términos- porque tal como un eunuco, el tutor vería su trayectoria futura, en armonía con la añoranza del pasado en el que ocupaba una posición importante y gozaba de su libertad de cátedra entre cuatro paredes.

Reflexión final

Para concluir cabe referir que en una oportunidad anterior, a los fines de integrar a los sujetos que conforman los espacios virtuales de aprendizajes; la autora, propuso una sencilla estrategia de motivación basada en concursos de “Aulas Creativas” con el propósito de alcanzar la fórmula de ganar-ganar.

Ello integraría en todas las fases del proceso al tutor y se rescataría de alguna manera, la menguada libertad de cátedra (respetando los

Referencias

Armengol Asparó, Carmen y Rodríguez Gómez, David. La moderación de redes: algunos aspectos a considerar. Disponible en: <http://dduab.es/pub/educar/0211819Xn37p85.pdf>. [Consultada, 2009, Julio 22]

Camacho, Pedro. Ponencia Integración de Aulas Virtuales en la Educación Presencial. Disponible en: www.fatla.org/

Dávila, Oscar. Técnicas Básicas de Moderación del curso en Línea. Created by Neevia Personal Converter trial version: <http://www.neevia.com/>. Facilitado por MPPILCO. Octubre 2008.

Escontrela, Ana y Escontrela, Ramón. Competencias del Facilitador en Entornos Virtuales. Disponible en: <http://www.unica.edu.ve/fpd/memorias/29012009/3/Ramon%20Escontrela%20-%20Presentacion.pdf> [Consultada, 2009, Mayo 03]

G. Collison, B. Elbaum, S. Haavind y R. Tinker.

contenidos programáticos susceptibles de procesos de equivalencias o reconocimientos de estudios); no porque la tecnología que proveen los entornos virtuales la suprima o coarte, sino porque se imponen razones de índole económica (por aquéllo de la reducción de costos, ante los elevados honorarios de los expertos tecnológicos), obligando a la comunidad virtual de aprendizaje a repetir conceptos rigurosos, monótonos y que fungen como salones de cuatro paredes en internet con un profesor discapacitado funcionalmente.

Debe activarse la presencia del docente en las comunidades de aprendizaje como un sujeto protagonista y activo a la par de los participantes y no verlo como un elemento de estudio en el maravilloso engranaje de las comunidades de aprendizajes... **vamos a conquistar la libertad de cátedra virtual.**



Capítulo 2: La brega con los espacios de interacción: Formas de Diálogo y Metas de la Moderación de Aprendizaje en Ambientes Virtuales. Referencia en: Seminario MAIA dictado a través de: http://metacursos.com/solutions/syllabus_files/MAIA%20Vision_global.htm Facilitado por MPPILCO. Octubre 2008.

Gráfico 3 Rol Guía desde el lado: Disponible en: http://juegos-gratis-cool.blogspot.com/2010_10_01_archive.html [Consultada, 2011, Abril, 09]

Martínez Casanovas, Matilde. GT-18. E-learning: Tecnologías, exclusión y tendencias en un entorno integral de formación. Disponible en: http://www.cibersociedad.net/congres2004/grupos/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=499&grup=18&estil=2 [Consultada, 2011, Abril, 09]

Metacursos Capítulo 3 Roles Claves del Facilitador. Referencia en: Seminario MAIA dictado a través de: http://metacursos.com/solutions/syllabus_files/MAIA%20Vision_global.htm Facilitado por MPPILCO. Octubre 2008

Educación presencial con apoyo de aulas virtuales.

Ortiz Valdez José Gumaro, profejgov@gmail.com. DGETI, México

Resumen

Este trabajo describe la propuesta para desarrollar una unidad didáctica, modificando la propuesta metodológica presencial con la incorporación del aula virtual a fin de mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Para realizarla se propone utilizar el modelo de diseño instruccional conocido como ADDIE, que consta de las siguientes etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Esta actividad será puesta en práctica en el curso de la asignatura de Dibujo Técnico, que se imparte en sexto semestre de educación media superior en el Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 23, de la ciudad de Zacatecas, Zac. La propuesta se enmarca en el proyecto de investigación "Ambientes Digitales de Aprendizaje (ADA) en Educación Media Superior", uno de cuyos objetivos es el de formular estrategias de enseñanza apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) que logren mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La organización de nuevos espacios de interacción combinando los materiales didácticos con los recursos multimedia es uno de los objetivos de la propuesta, lo anterior apoyará que las TICs sean incorporadas en la actividad docente en forma consiente y paulatina con el fin de obtener resultados favorables.

Palabras clave: ADDIE, aula virtual, blearning, educación presencial, diseño instruccional, TICs

Introducción

Este trabajo describe la propuesta didáctica sobre un tema correspondiente a la asignatura Dibujo Técnico, complementando la propuesta metodológica presencial con el aula virtual a fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje entre los estudiantes.

El aula virtual fue diseñada en el servidor de entrenamiento de **Educlic**, pudiendo acceder a ella mediante la siguiente liga: <http://www.educlic.net/argos/course/view.php?id=54>, el aula está basada en la plataforma Moodle.

Esta propuesta se desarrollará con un formato b-learning, donde algunas actividades se llevarán a cabo a través del aula virtual y otras en forma presencial. Por ello los objetivos de esta propuesta son:

- Enseñar los temas de una unidad didáctica del programa de la asignatura utilizando clases virtuales combinadas con presenciales.
- Diseñar las clases siguiendo un modelo de diseño instruccional (DI).
- Analizar las ventajas y desventajas que se observan en el pasaje de la modalidad presencial a la semipresencial.

Marco Teórico

Sangrà (2002), expresa que la educación en entornos virtuales de aprendizaje, no se sitúa

necesariamente en ninguna orientación educativa concreta. Al igual que en la presencialidad existe la convivencia entre orientaciones y didácticas diversas, siempre que éstas actúen de forma coherente con las finalidades educativas y con los fines de la educación, de la misma forma sucede en la virtualidad.

La diferencia más importante entre la educación presencial y la virtual reside en el cambio de medio y en el potencial educativo que emana de optimizar el uso de cada medio. En la aceptación de esta diferencia de medios de comunicación radica el éxito o el fracaso de la tarea educativa.

Se debe reflexionar respecto a que los modelos virtuales no tendrán éxito si se basan en el intento de imitar las clases presenciales. La exposición magistral es una clase presencial, y suponiendo que sea un buen recurso, que a veces lo será, no puede "copiarse" en otro medio. Será necesaria una adaptación, que aproveche lo mejor que ese medio ofrece y que, de esta forma, alcance los mismos objetivos formativos que se plantearía una acción presencial (Sangrà 2002).

Sangrà (2002) expone que, educación y virtualidad se complementan en la medida en que la educación puede gozar de las posibilidades de creatividad de la virtualidad para mejorar o diversificar sus procesos y acciones encaminados a la enseñanza y al aprendizaje, mientras que la virtualidad como sistema se beneficia de la metodología de trabajo educativo y de comunicación en aquellos casos en los que la

finalidad de la relación en la red sobrepasa la búsqueda de información.

Al utilizar un aula virtual es necesario planificar las clases utilizando un modelo de DI. Estos modelos son representaciones visuales del proceso de diseño y planificación de un curso y muestran los distintos elementos y etapas en la planificación y la relación entre las mismas. Los modelos básicamente responden a las estrategias pedagógicas básicas correspondientes a transmitir y motivar la creación de nuevos conocimientos en los estudiantes.

Según Adell, (1997), estos entornos rompen la unidad de tiempo, espacio y actividad de la enseñanza presencial, creando "aulas virtuales", esto es, espacios para la actividad docente/discente soportados por las facilidades de un sistema de comunicación mediada por ordenador.

Desarrollo

De acuerdo con el modelo de DI, ADDIE se desarrollarán las siguientes etapas:

1. Análisis.

El tema elegido del programa de la asignatura Dibujo Técnico es Dibujo Asistido por Computadora (CAD), desarrollando: la herramienta CROQUIS.

Con el desarrollo de esta actividad se pretende:

- Elaborar un dibujo base, que se genera mediante la utilización de las herramientas de la Barra de CROQUIS, 4 hrs en sesiones presenciales, Evaluación 20 %.
- Utilizar la herramienta Cota Inteligente, 6 hrs en el Aula Virtual, Evaluación 30 %.
- Utilizar las herramientas para crear un Dibujo Base Totalmente Definido (DBTD), 4 hrs en el Aula Virtual –evaluación 20 %- y 6 hrs en sesiones presenciales con una evaluación 30 %.

Los estudiantes que participen en esta propuesta deben tener conocimientos básicos en la utilización de la computadora y los fundamentos de CAD.

2. Diseño

El aula virtual ya fue creada y está organizada como se muestra en las siguientes imágenes:



Figura 1. La imagen muestra el BLOQUE 0 (PACIE), cuyo objetivo es informar, comunicar y la interacción de los estudiantes y el tutor.



Figura 2 La imagen despliega los contenidos de los BLOQUES ACADÉMICOS 1 y 2.

El contenido teórico consta de materiales realizados para la asignatura en formatos de word, ppt, pdf y recursos audiovisuales, para asegurar el acceso desde cualquier máquina con guías de autoaprendizaje, interactuando dinámicamente con el software *SolidWorks*.

Una serie de ejercicios a realizar relacionados con el tema y disponiendo de los dibujos elaborados por el tutor para que los estudiantes comparen los resultados, además del espacio destinado para atención de las consultas mediante foros o chats programados.

Se trata de evaluaciones con ejercicios que permitan a los estudiantes, controlar su proceso de aprendizaje y los cuales serán automatizados.

Las actividades propuestas de carácter obligatorio, deberán ser cargadas en tiempo y forma a la página correspondiente, así como ejercicios elaborados en las 3 últimas sesiones de carácter presencial.

Los estudiantes completarán una encuesta al finalizar el desarrollo de las actividades en la que opinarán sobre diversos aspectos relacionados con esta metodología de trabajo.

3. Desarrollo

El trabajo de diseño será llevado a cabo por los integrantes de la academia de la asignatura. En esta etapa se expondrán los objetivos del proyecto:

- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Incorporar las TICs a los procesos educativos.
- Organizar el funcionamiento del equipo de trabajo y el armado del aula virtual.

4. Implementación

A partir del inicio del proyecto, los docentes involucrados realizarán un seguimiento de las actividades, para poder modificar en la marcha aspectos que puedan obstaculizar el normal desarrollo de las actividades programadas.

Algunas de las clases presenciales tienen como objetivo central, facilitar el acercamiento de los

estudiantes con el aula virtual y realizar ejercicios en línea.

5. Evaluación

El tutor dará un seguimiento continuo que permita detectar dificultades en el proceso de aprendizaje y trabajar sobre las mismas para subsanarlas.

Resultados esperados

- Durante el desarrollo de la propuesta los estudiantes se muestren interesados, con una buena disposición para el trabajo y participen en forma comprometida. Un manejo adecuado del software de diseño SolidWorks en la creación de dibujos de piezas mecánicas.
- La propuesta introducirá cambios en la metodología de la asignatura, buscando organizar nuevos espacios de interacción y combinando materiales didácticos con los recursos multimedia.
- Tener siempre como objetivo iniciar un proceso de cambio donde se incorporen estrategias y herramientas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Por otra parte, permitirá a los estudiantes acceder al material de estudio en cualquier momento, facilitando de este modo la auto-regulación de su aprendizaje.

Referencias

Adell, J. (1997). Tendencias en educación. La sociedad de las tecnologías de la información. EDUTEC, N° 7. Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>

Sangrá, A. (2002). "Educación a distancia, educación presencial y usos de la tecnología: una tríada para el progreso educativo". EDUTEC N° 15. Disponible en: http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec15/albert_sangra.htm

